DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

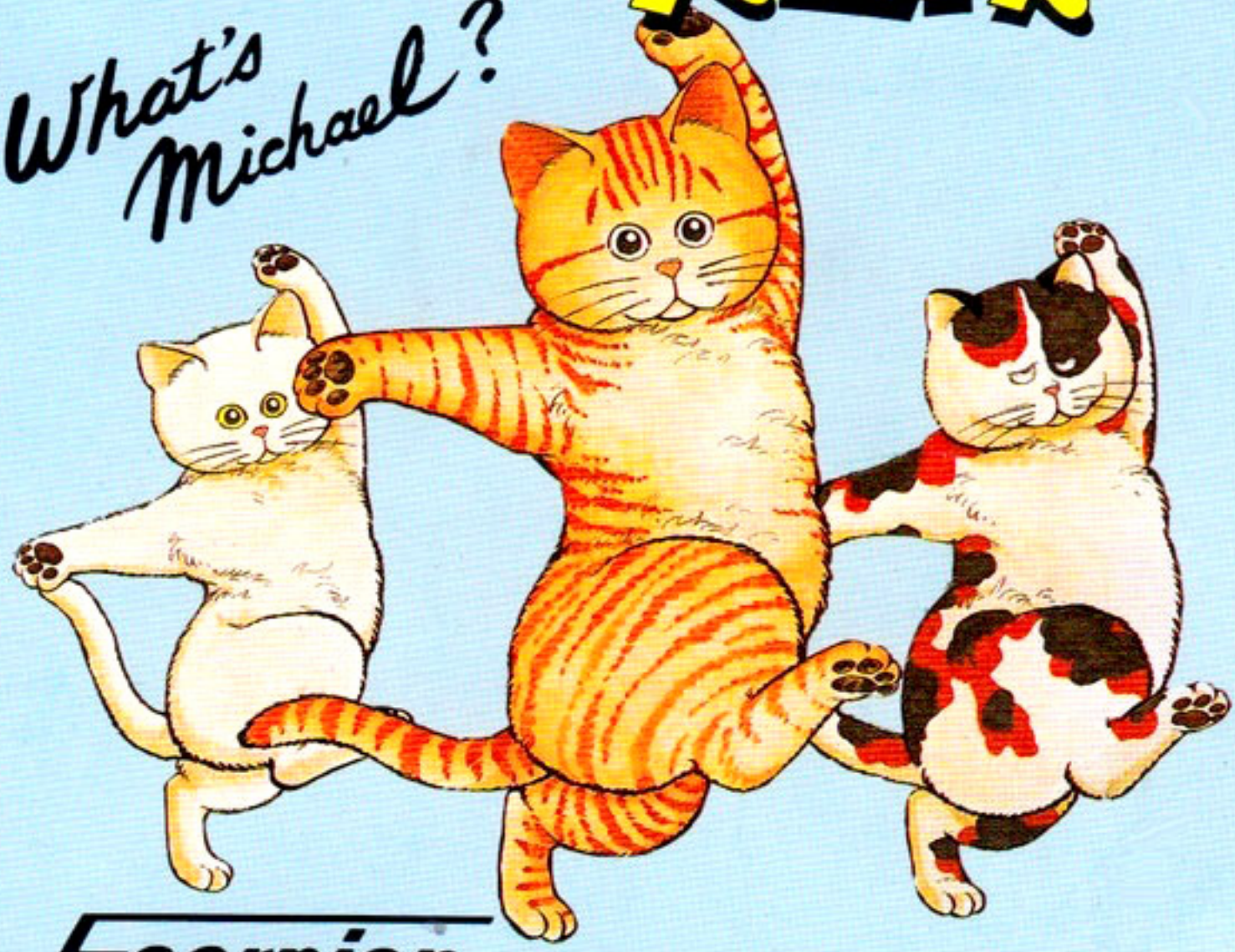
SCO-MEA

マイケルでる順 English 大冒険

偏差値アップシリーズ

マイケルの単語帳（初級編）

What's Michael?

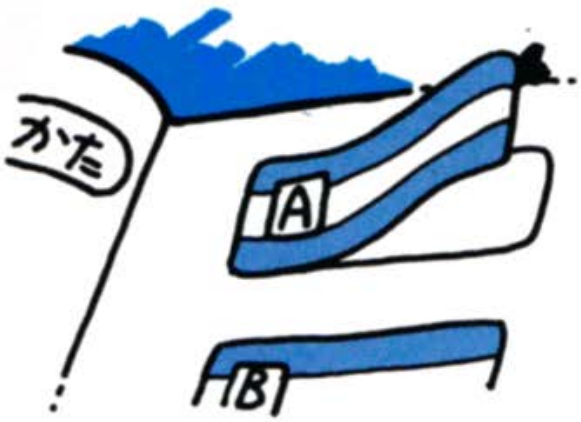


Scorpion

©小林まこと・キティエンタープライズ・講談社

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールのはりかた



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。

3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう。

注意!

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

▼マイケルENGLISH大冒険 SIDE A用シール

▼マイケルENGLISH大冒険 SIDE B用シール

©小林まこと・キティエンタープライズ・講談社

マイケルでる順 English大冒険

もくじ

第一章／冒険の準備

ストーリーと目的……2
ゲームを始めよう……3
ゲームの終り方……7
操作の基本方法……8

第二章／さあ、冒険だ

マイケルの旅するSPACE ISLAND……9
SCHOOL、TOWN、FARM、HOUSE……11
JUKU……12
SPACE……13
エクササイズ（ボーナス）ステージ……14

第三章／冒険のための知識いろいろ

キャラクターとアイテム……15
取扱い注意事項……17
マイケルの単語帳……19
エラーメッセージ一覧……34

第四章／その他

お知らせ、アンケート……35

第一章 冒険の準備

●ストーリーと目的

ひろし君は受験生。今日も勉強をしながらつぶやいた。
「あーあ、遊びながら楽しく勉強ができたらなあ」……
その晩のこと。
ひろし君は夢を見た。飼っている猫のマイケルが自分に代わって勉強をしてくれる夢を…。
マイケルは、故郷のガリベン星を学力不足のために追放されてしまった。ながれついたのはスペースアイランドといい、街も牧場も塾もある地球にそっくりな所であった。故郷の星に帰るためには、ここの6つのエリアのすべてのワールドで天才賞を取らなければならない。
天才賞を全て取った時、君は中学1年生レベルの英単語を完全にクリアしたことになり、宇宙へ飛びだてるのだ。…
遊びながら楽しく勉強できるってこと、このソフトをプレイすれば、君にもわかるよ。
さあ、宇宙港から、飛びたつ日を目指し、頑張ろう！

●ゲームを始めよう

まず、ファミリーコンピュータ本体とＲＡＭアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体をＯＮにする。

（画面１）が出て来たら、ディスクドライブにディスクのサイドＡを上にしてセットしよう。"NOW LOADING…"の表示につづいて英文の画面がでる。

画面１

そして自動的にゲームのタイトル(画面２)が現れる。イジェクトボタンを押して、ディスクを取りだし、Ｂ面を上にして、セットする。

画面２

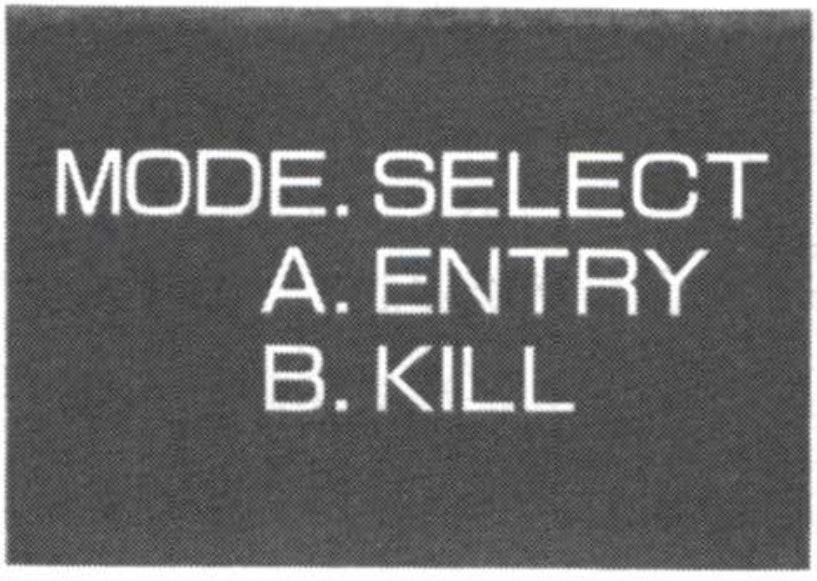
注意！：ディスク本体にある作動中の**赤ランプ**がついているときは、**絶対ディスクを抜かないでください。**

画面3

すると、ネームセレクトモード（画面3）になります。さて、きみはマイケルを、「選ぶ(=SELECT)」、「新しく作る(=ENTRY)」、「消す(=KILL)」のうちのどれにしますか？

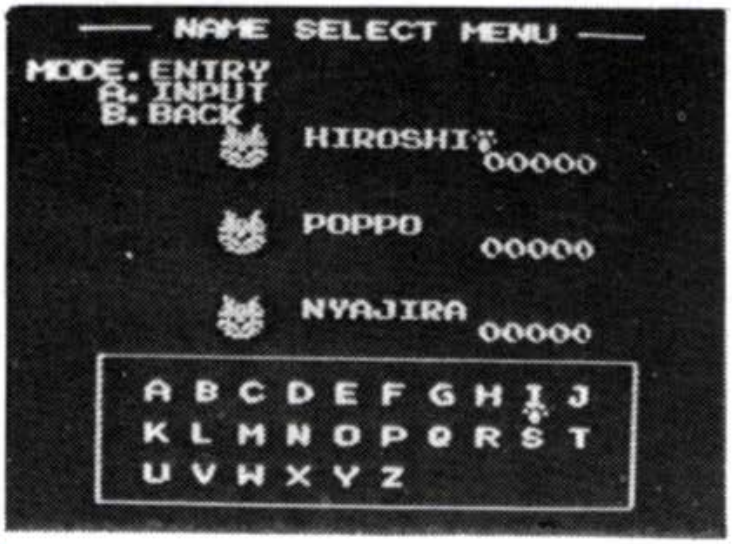
マイケルを選ぶときは、簡単。セレクトボタンでカーソルを動かしマイケルを選ぼう。

スタートボタンを押せば、クリヤーマップ画面に移る。



図A

画面の左上の表示（図A）をみてほしい。一番上は、ここが、ネームセレクトモードであることを表している。A.ENTRYとは、新しくキャラクターを作る時はAボタンを押すということだ。同じく、キャラクターを消したい時はBボタンを押す。



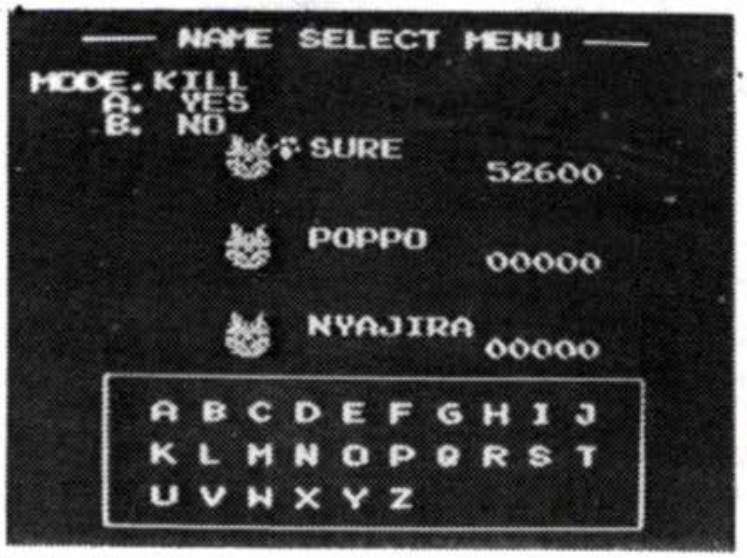
画面4

＊キャラクターを作る

ネームセレクトモードでAボタンを押すと、登録モード（画面4）になる。ここで、名前をつけるんだけど、前についた名前を消しておかないとだめなんだ。マイケルは3匹まで、登録できる。全部名前がついてたら、まずどれかの名前を消さなくちゃならない。

・Aボタン＝ENTRY（登録）

画面の下に表示されているアルファベットを、✚字キーでカーソルを動かして選び、Aボタンで決定。まちがえたら、Bボタンで、前の1字文が消せる。セレクトボタンで、ネームセレクトモードに戻ります。



画面5

＊キャラクターを消す

Bボタンで消去モード（画面5）になります。

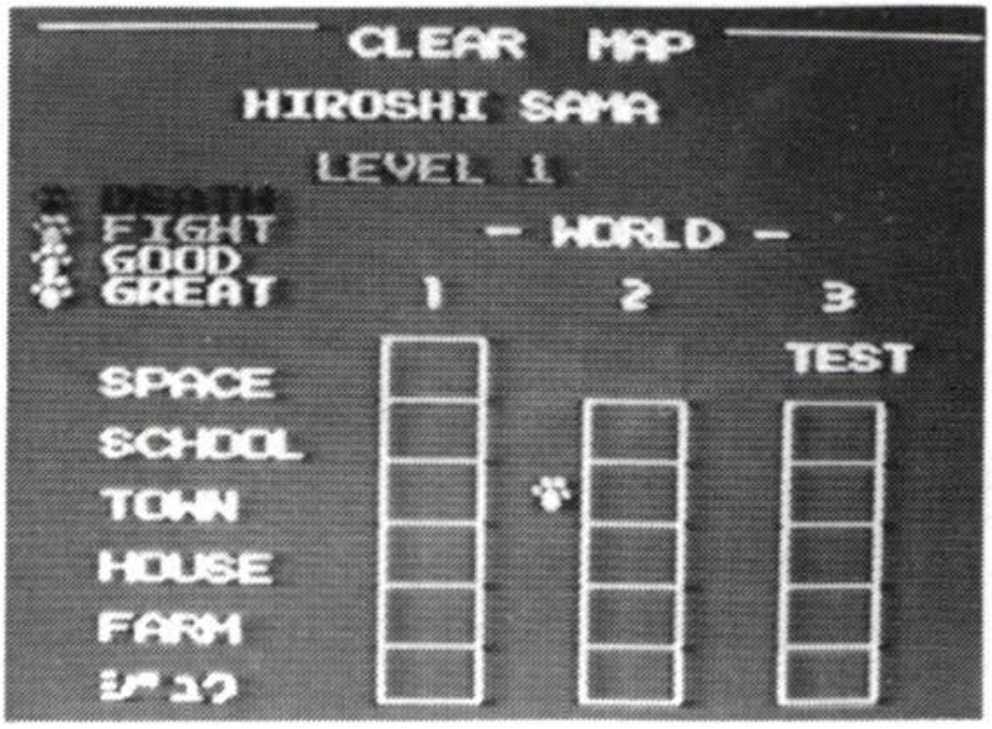
・Bボタン＝KILL（消去）

名前のところに「SURE」（確認）と出るので、消してよい時は、YES：Aボタン、やめる時は、NO：Bボタンを押す。前の画面に戻ります。「KILL」にすると、今までのデータは全部消えてしまうので注意しよう。

＊クリアマップで行く場所を選ぼう

スタートボタンを押すと、クリヤーマップになる（画面６）このマップは、ステージをクリアするとその結果によって色の違うネコの足が押される。これが君の成績表になるのだ。またAボタンでゲームの難易度(LEVEL)が決められる。

１→３の順に難しくなるよ。



表の中から、行きたい所に✚字キーでカーソルを合わせスタートボタンを押そう。

・DEATH：退学賞
・FIGHT：努力賞
・GOOD：合格賞
・GREAT：天才賞

画面６

●ゲームの終わり方(表彰状画面)

画面7

各ワールドの終わりには、スコアによって、退学、努力、合格、天才、の表彰状がでてきます。(下記のものから✚字キーで次にすることを選んで、STARTボタンで決定してください。

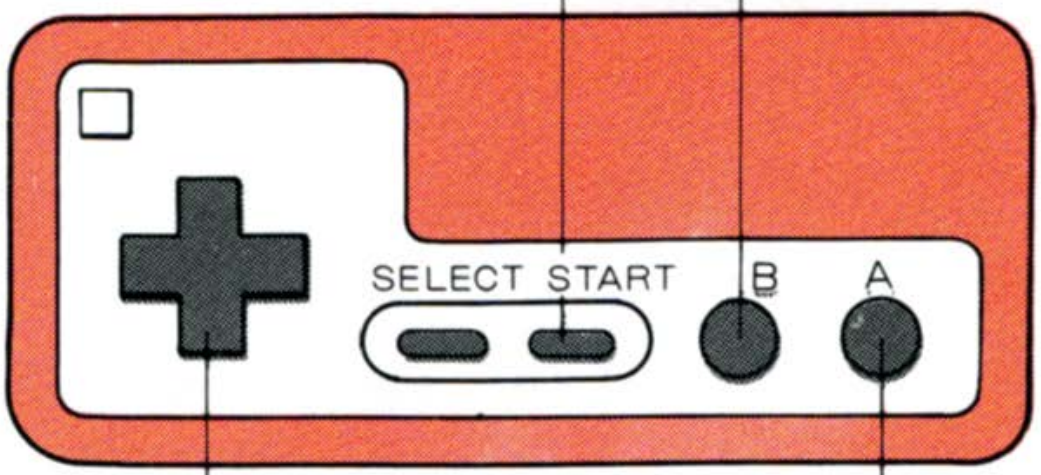
〈AGAIN〉同じワールドのゲームがやりなおしができます。
〈NEXT〉次のワールドへ進みます。
＊スペースエリアとテストワールドにはついていません。
〈MAP〉別のエリアへ行くためマップに戻れます。
〈SAVE〉ゲームをセーブしてネームセレクトモードにもどります。**終了したいときはここを選んでください。もし、SAVEしないと、クリアマップにデータはSAVEされません。**

マイケルはパワーが0になると死んでしまいます。はじめマイケルは3匹いますが、全部死んでしまったらゲームオーバーになり退学賞がでます。

操作の基本方法

マイケルを動かす、基本的な方法です。

STARTボタン：一時停止　Bボタン：玉を撃つ



✚字キー：マイケルを動かす　Aボタン：ジャンプする

✚字キーの上＋Aボタンで、ハイジャンプ

エクササイズ画面では、✚字キーだけで、上下左右に動きます。

第一章 さあ、冒険だ！

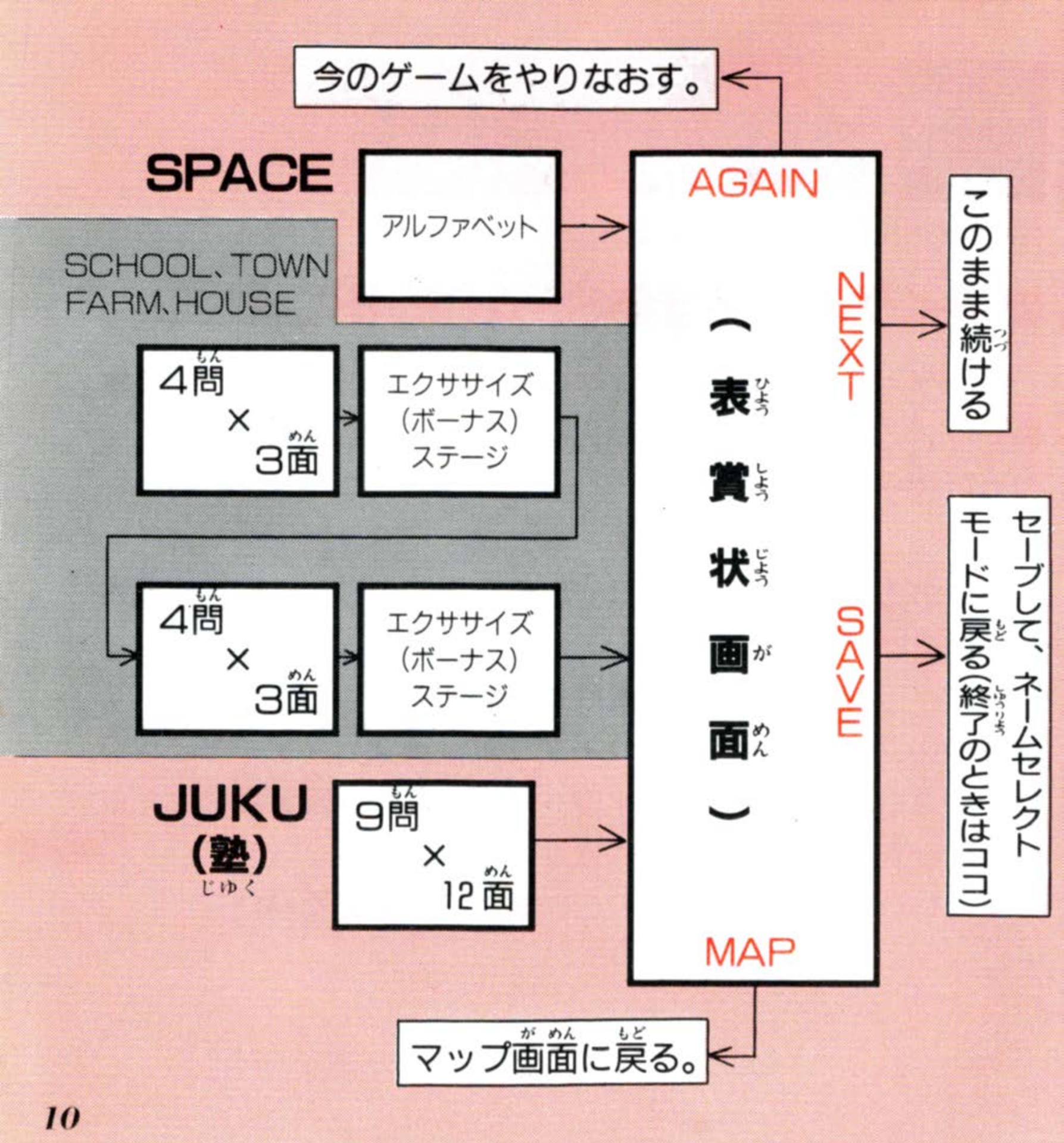
（SPACE ISLAND宇宙島とは？）

●マイケルの旅するSPACE ISLAND

このゲームは、「スクール（学校）」「タウン（街）」「ファーム（農場）」「ハウス（家）」「ジュク（塾）」「スペース（宇宙」）の６つのエリアから成っています。

１つのエリアは「スペース」以外、３つのワールドで構成されています。

まず、ワールド１・２で単語を覚える。
３面クリアすると、エクササイズ（ボーナス）ステージになり、それを２回くりかえすと、１ワールド終了だ。表賞状の画面になって、次にすることを選べます。
（くわしいことは、それぞれの説明ページを見てね。）


今のゲームをやりなおす。
SPACE
アルファベット
SCHOOL、TOWN
FARM、HOUSE
4問
×
3面
エクササイズ
(ボーナス)
ステージ
4問
×
3面
エクササイズ
(ボーナス)
ステージ
JUKU
(塾)
じゅく
9問
×
12面
AGAIN
NEXT
(表賞状画面)
SAVE
MAP
このまま続ける
セーブして、ネームセレクトモードに戻る(終了のときはココ)
マップ画面に戻る。

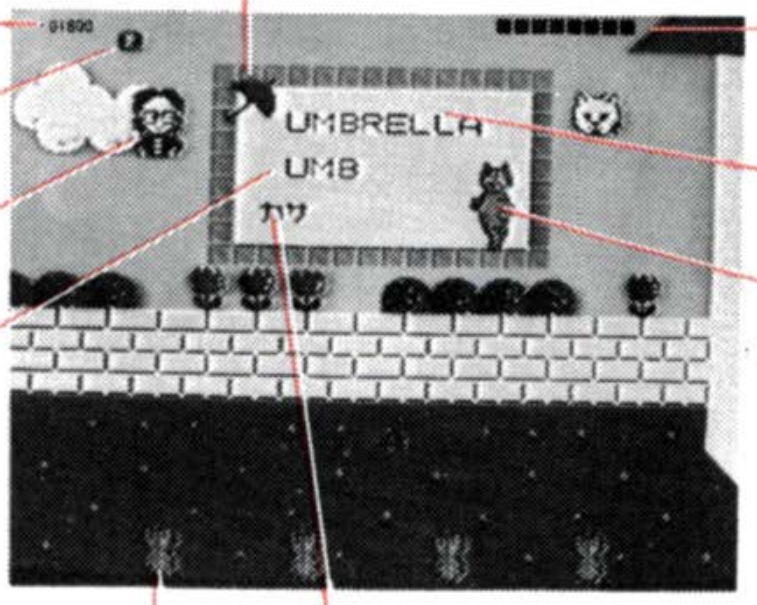
★SCHOOL、TOWN、FARM、HOUSE

マイケル（あなた）は問題のキャラと単語を見て、子猫の投げるアルファベットを正解のスペル（つづり）の順番に取って行きます。

ワールド１：問題のキャラと単語がでます。

ワールド２：問題のキャラと単語の頭文字のみでます。

ワールド３：テストです。制限時間内で、問題のキャラを見て、英語で答えましょう。



正解のキャラ

スコア

ライフゲージ

アルファベット

問題

東大ちゃん

マイケル

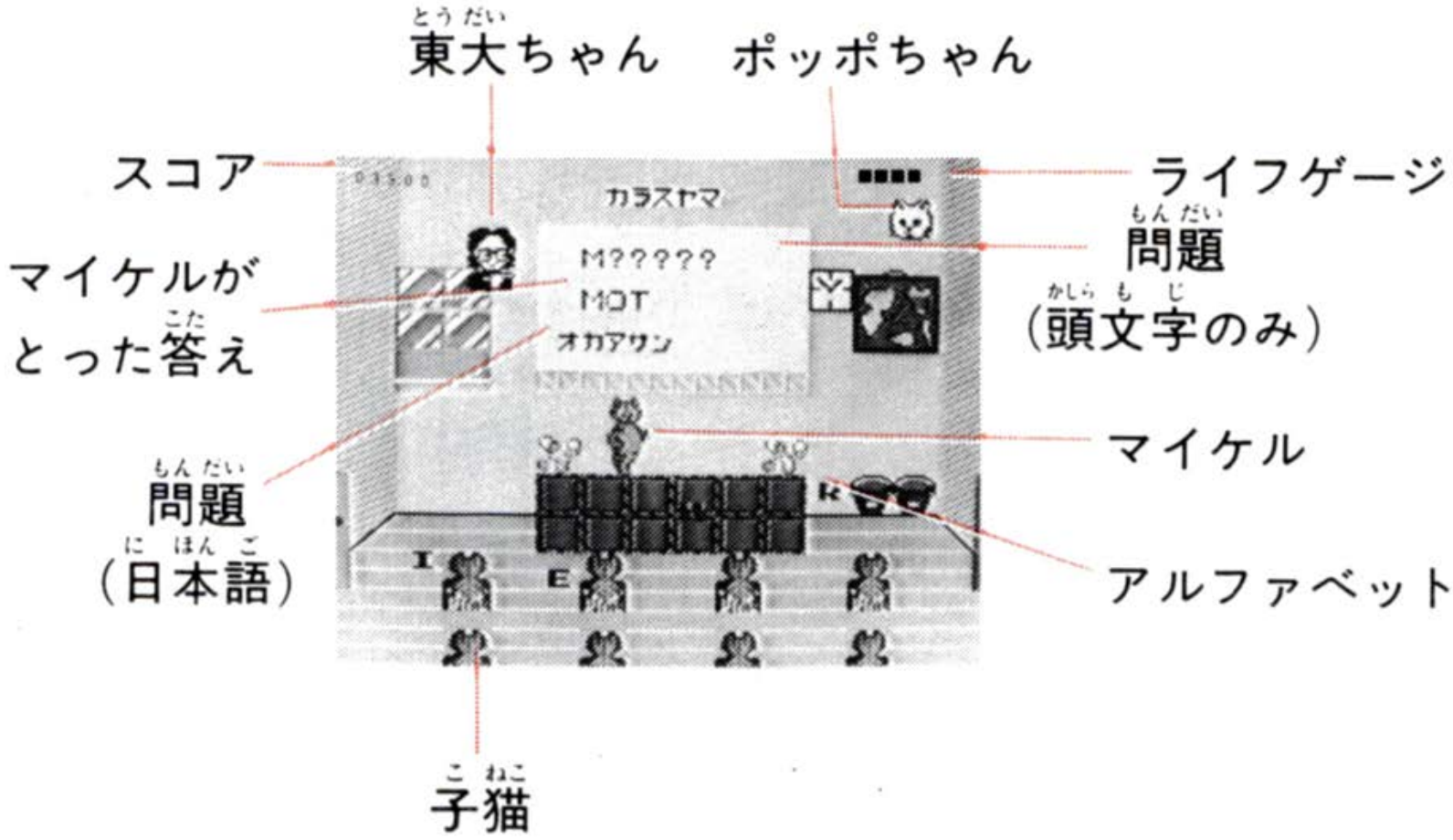
マイケルがとった答え

子猫

日本語

★JUKU

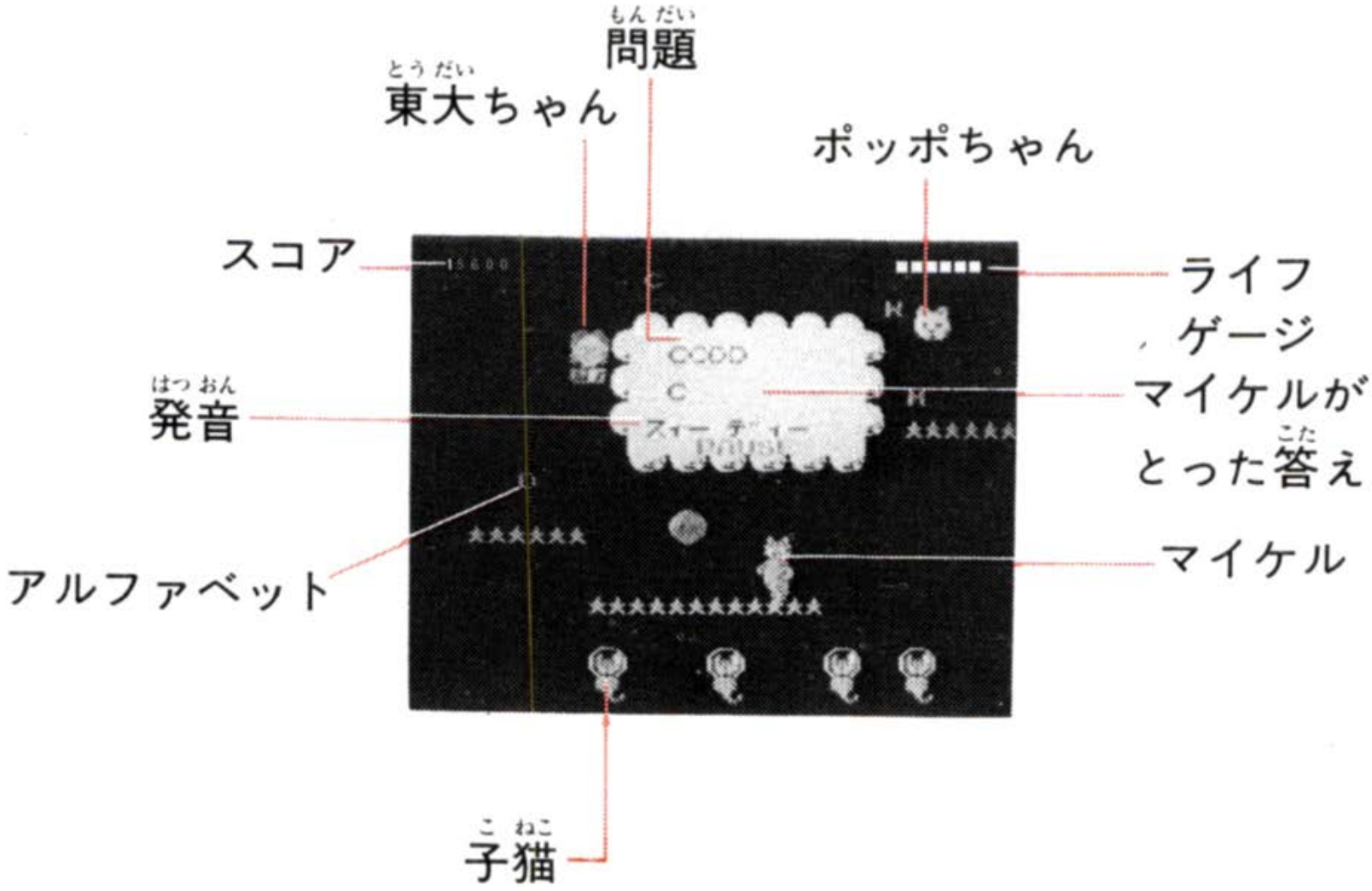
ここは、メインのエリアとほぼ同じですが、問題のキャラはなく、日本語で出題されます。英単語は頭文字しかわかりません。それを見て、こたえのスペル（つづり）通りに、アルファベットを取って行きましょう。



ワールド３はテストです。時間制限があり、取りまちがいは、ゆるされない。キビシイゾ。

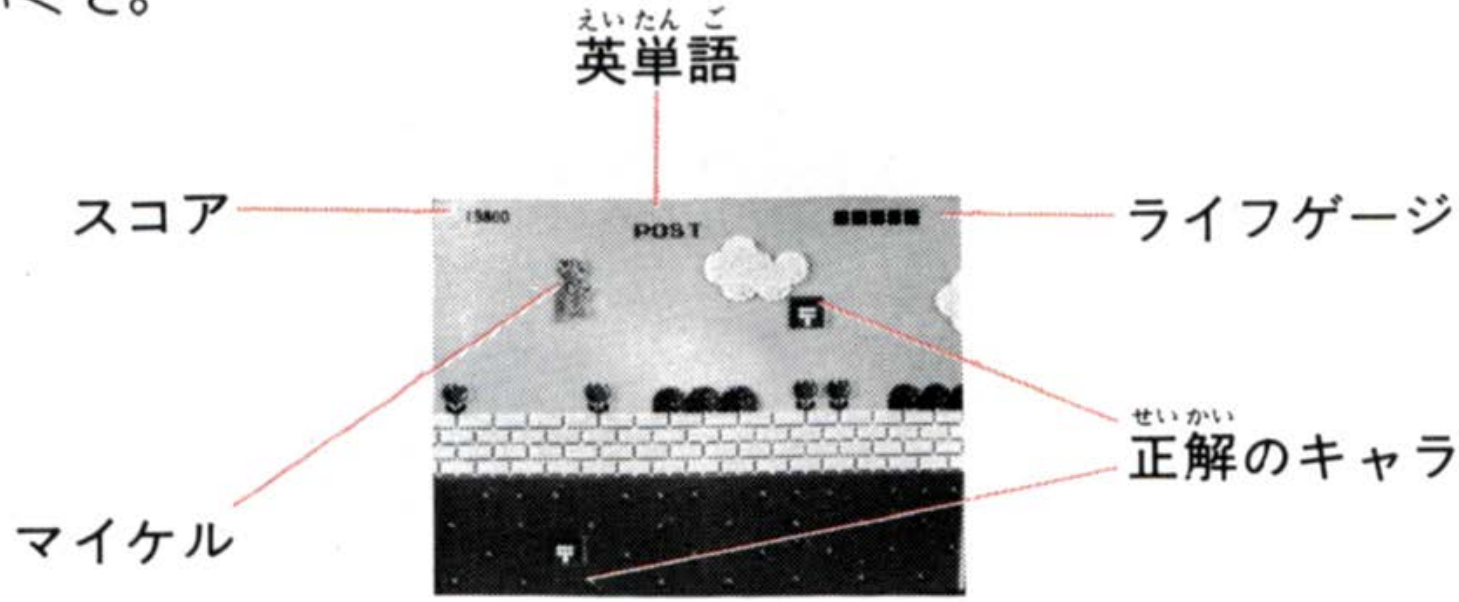
★SPACE

ここでは、アルファベットの練習をします。
画面に出ているアルファベットと同じものを飛んでくるアルファベットから、選んで取って行きましょう。



★エクササイズ(ボーナス)ステージ

３面終了ごとに、「エクササイズ(ボーナス)ステージ」になります。画面の上部に表示されている英単語を見て、飛んでくる絵の中から正解を取っていきましょう。間違いのキャラにさわるとパワーダウンしてしまうので撃ってしまいましょう。(正解のキャラを撃つと、敵キャラになるので、注意！）正しい答えを取って間違いのキャラをうつと、どんどんスコアがアップしていくぞ。



ここの画面は横スクロールです。✚字キーのみで上下左右に動けるので、Ｂボタンで弾を撃ちながら、どんどんスコアアップしましょう！

第三章 冒険のための知識いろいろ

●キャラクターとアイテム

〈キャラクター〉

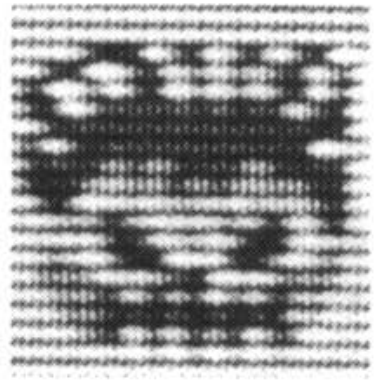
マイケル：
主人公のネコ。（じつは、君のことだよ）

子猫：
アルファベットを投げてくる。

東大ちゃん：
触れるとスペルを教えてくれるが、2度目には黒板消しを投げてくる。

ポッポちゃん：
触れると日本語の意味を教えてくれる。が、君が2回ミスをすると……。

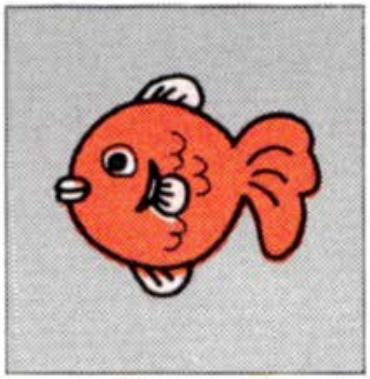
ニャジラ：
にっくき敵キャラだ。1回ミスすると必ず出てくる。



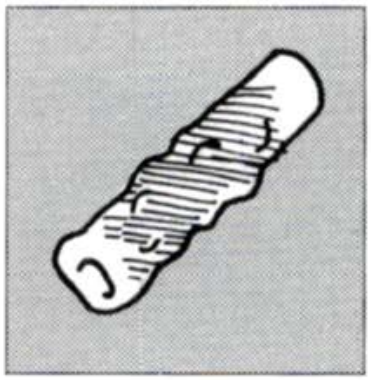
JUKUCHO：
塾長。JUKUのエリアで何回かまちがうとこの人が…。

〈役に立つアイテム〉アイテムをとるとフルパワーになる。

猫カン：
ウンチ弾を撃てるようになる。



金魚：
一定時間無敵になる。



ちくわ：
連射が出来るようになる。

〈パワーダウンしてしまう困ったキャラクター〉

「黒板消し」

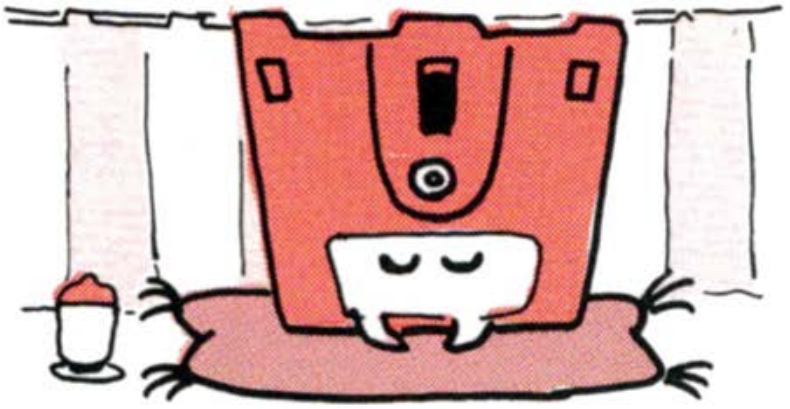
「アホ」

ニャジラやJUKUCHO、まちがったアルファベットをとったときもパワーダウンしてしまう。

●取り扱い注意事項

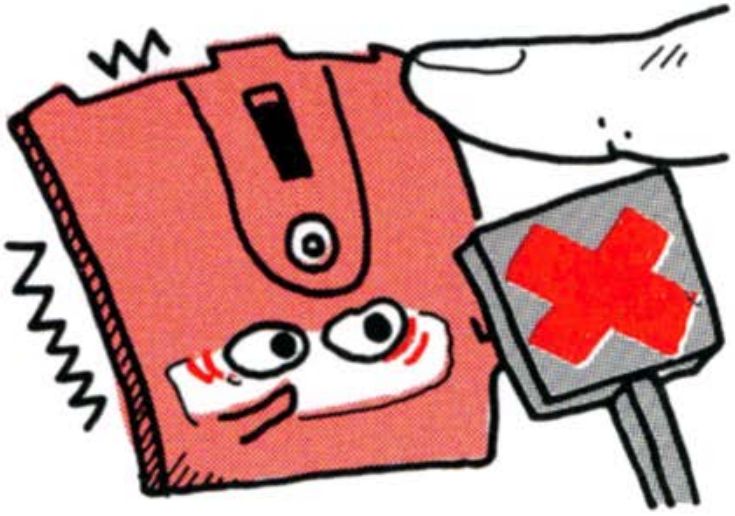
〈マイケルからのお願い〉

ディスクカードは、カセットよりもデリケートなんだ。こわしちゃったりしないように、ここと次のページをちゃんと読んでね。



〈ディスクカードは大切に！〉

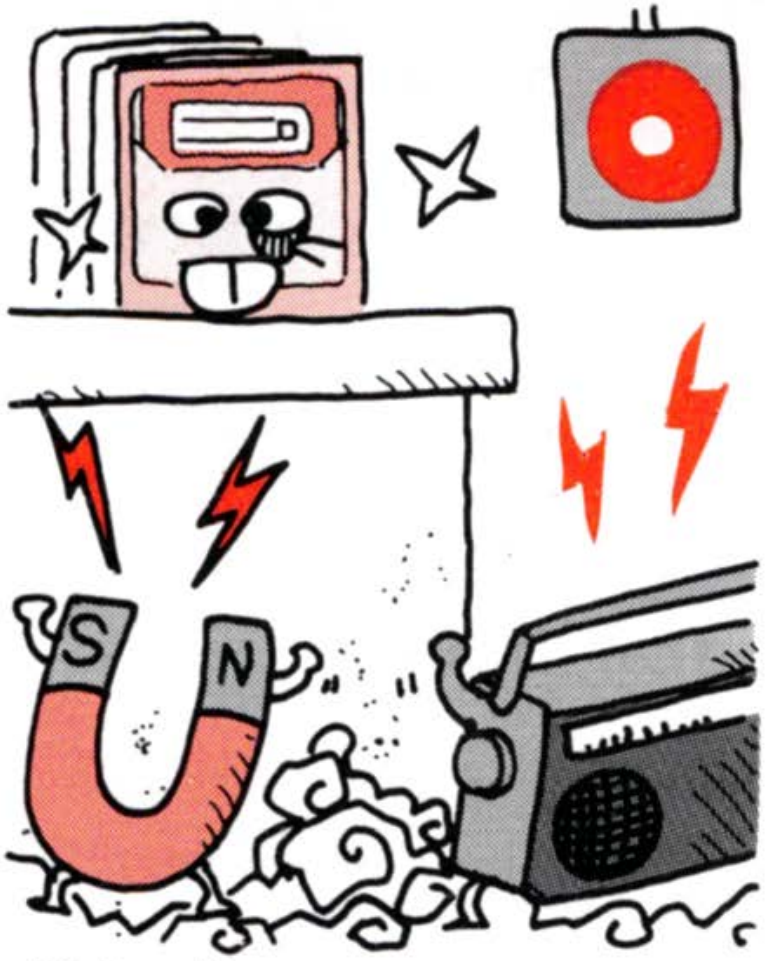
ディスクカードには、中に磁気フィルムが入っていて、プラスチックケースから一部分だけ見えるようになっている。だけどそこには直接さわっちゃ絶体だめだよ。汚したり傷つけたりしないようにね。

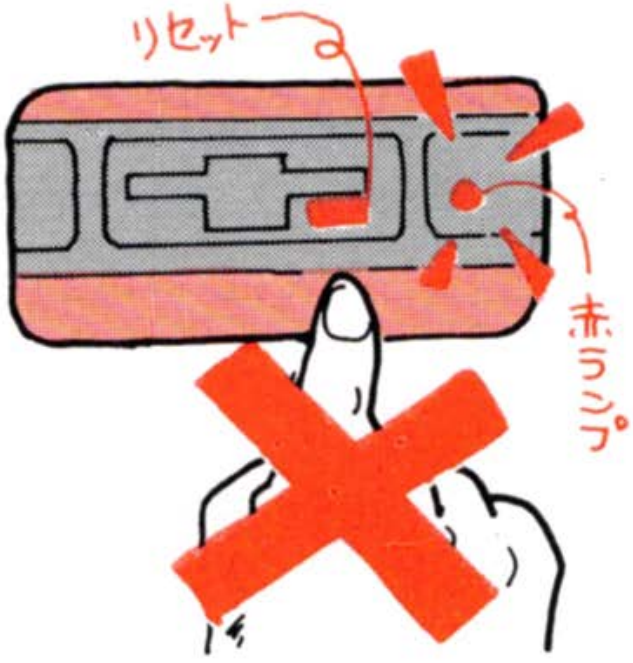


暑すぎる所や、しめっぽい所におきっぱなしにしないようにしよう。涼しくて風通しのいい所に、保管しておいてね。

ディスクカードは、ホコリにとても弱い！
きちんとケースにいれて、きれいな所においておこう。まちがっても、ふんずけちゃったりしないように。

テレビやラジオのそばにおいておくと、データが消えちゃうことがある。磁力のせいだから、磁石も近づけたりしちゃいけない。





〈注意を守って、楽しくあそぼう!!〉

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンに手を触れてはダメ！　電源も切ったりしちゃダメだよ。ディスクがこわれちゃうことがある。

マイケルの単語帳

単語を覚えることがこのゲームの必勝法だ。赤い文字が、発音、黒い文字が日本語だよ。○の部分が強く発音するところだ。口に出して練習しよう。

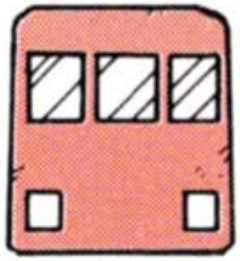
SPACE スペイス ウチュウ	A B エィ・ビー	C D スィー・ディー	E F イー・エフ
G H ジー・エイチ	I J アイ・ジェイ	K L ケイ・エル	M N エム・エン
O P オウ・ピー	Q R キュー・アー	S T エス・ティー	U V ユー・ヴィー
W (ダ)ブリュー	X Y エックス・ワイ	Z ズィー	

TOWN タウン マチ	APPLE アプル リンゴ	ORANGE オーリンジ ミカン	LEMON レマン レモン
BANANA バナナ バナナ	FISH フィシュ サカナ	CANDY キャンディ キャンディ	RICE ゥライス ゴハン
MONEY マニ オカネ	DOG ドッグ イヌ	BIRD バードゥ トリ	CAT キャットゥ ネコ
BAG バッグ バッグ	SUN サン タイヨウ	MOON ムーン ツキ	STAR スター ホシ

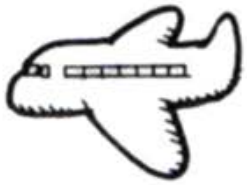
CLOUD
クラウドゥ クモ

CAR
カー ジドウシャ

BICYCLE
バイシィクル ジテンシャ

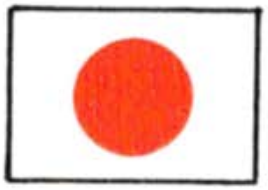


TRAIN
トゥレイン デンシャ

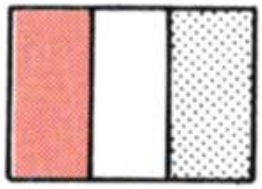


PLANE
プレイン ヒコウキ

AMERICA
アメリカ アメリカ



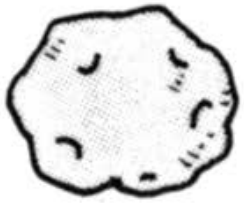
JAPAN
ジャパン ニッポン



FRANCE
フランス フランス

ENGLAND
イングランドゥ イギリス

FARM
ファーム ノウジョウ



POTATO
ポテイトオゥ ジャガイモ

CORN
コーン トウモロコシ

GRAPES
グレイプス ブドウ

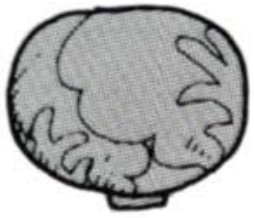
TOMATO
タマートオゥ トマト

CARROT
キャラットゥ ニンジン

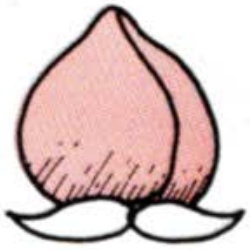
BEANS
ビーンズ エンドウマメ

CHERRY
チェリィ サクランボ

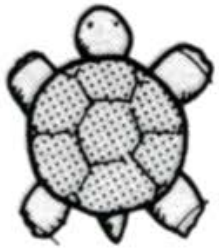
ONION
アニオン タマネギ



CABBAGE
キャビィジ キャベツ



PEACH
ピーチ モモ



TURTLE
タートゥル カメ

BEETLE
ビートゥル カブトムシ

YELLOW
イエロウ キイロ

RED
レッドゥ アカ

GREEN
グリーン ミドリ

SNOWMAN
スノウマン ユキダルマ

HORSE
ホース ウマ

PIG
ピッグ ブタ

CHICKEN
チキィン ニワトリ

BEAR ベア クマ	COW カウ ウシ	RABBIT ラビィトゥ ウサギ	FLOWER フラウア ハナ
LEAF リーフ ハッパ			
SCHOOL スクール ガッコウ	BAT バットゥ バット	GLOVE グラヴ グローブ	RACKET ラキットゥ ラケット
BALL ボール ボール	GIRL ガール オンナノコ	BOY ボイ オトコノコ	EYE アイ オメメ

LIPS リップス クチビル	PEN ペン ペン	PENCIL ペンスル エンピツ	CHAIR チェアー イス
INK インク インク	BEAKER ビーカ ビーカー	BELL ベル ベル	SCISSORS スィザス ハサミ
COMPASS カンパス コンパス	SQUARE スクウェア シカク	TRIANGLE トゥライアングル サンカク	CIRCLE サークル マル
CUBE キューブ リッポウタイ	MUSIC ミュージィック オンガク	RECORD レカドゥ レコード	PIANO ピアノウ ピアノ

BOOK ブック ホン			
HOUSE ハウス イエ	KEY キー カギ	POST ポウストゥ ポスト	UMBRELLA アンブレラ カサ
HOUSE ハウス イエ	CAKE ケイク ケーキ	BREAD ブレッドゥ パン	LETTER レタ テガミ
PICTURE ピクチャ エ	KNIFE ナイフ ナイフ	MILK ミルク ミルク	EGG エッグ タマゴ

FORK
フォーク フォーク

POT
パットゥ ポット

CUP
カップ カップ

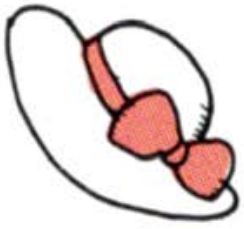
SUGAR
シュガ サトウ

GLASS
グラス コップ

PANTS
パンツ ズボン

SHIRT
シャートゥ シャツ

SHOES
シューズ クツ



HAT
ハットゥ ボウシ

CLOCK
クラック トケイ

VASE
ヴェイス カビン

RADIO
ゥレイディオゥ ラジオ

CAMERA
キャマラ カメラ

JUKU ジュク 塾	THIS ディス コレ	THAT ザットゥ アレ	YOU ユー キミ
THESE ディーズ コレラ	THOSE ゾウズ アレラ	YOUR ユア キミノ	FATHER ファーザ オトウサン
MOTHER マザ オカアサン	BROTHER ブラザ アニ	SISTER スィスタ イモウト	TEACHER ティーチャ センセイ
STUDENT ストゥーデントゥ セイト	ANIMAL アナマル ドウブツ	LIBRARY ライブラリイ トショカン	NOTEBOOK ノウトゥブック ノート

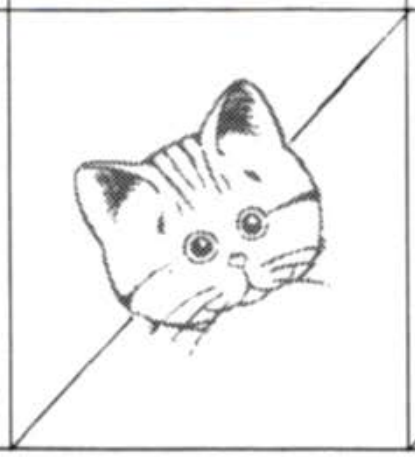
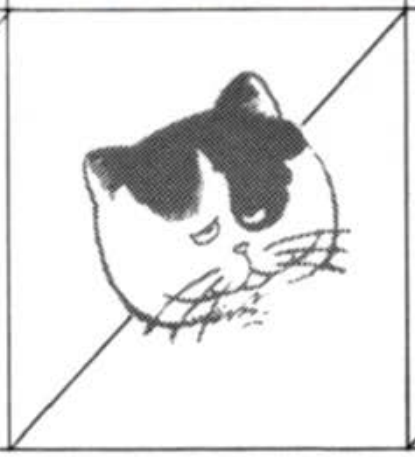
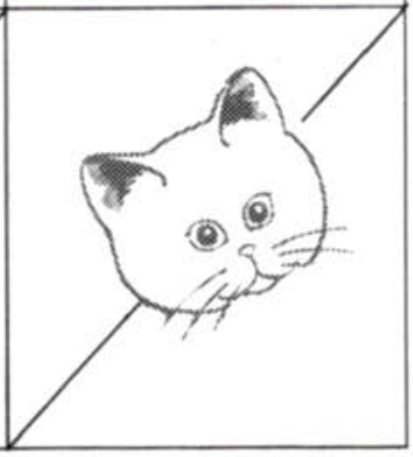
COUNTRY カントゥリ クニ	**LAKE** レイク ミズウミ	**BOAT** ボウトゥ ボート	**KITCHEN** キチン ダイドコロ
GARDEN ガードゥン ニワ	**DOOR** ドー ドア	**WINDOW** ウィンドオウ マド	**DINNER** ディナ バンゴハン
LUNCH ランチ ヒルゴハン	**HAND** ハンドゥ オテテ	**SPORTS** スポーツ スポーツ	**FRUIT** フルトゥ クダモノ
PARK パーク コウエン	**WOMAN** ウマン ジョセイ	**CITY** スィティ トカイ	**FIRST** ファーストゥ イチバンメ

SECOND セカンドゥ ニバンメ	**THIRD** サードゥ サンバンメ	**FOURTH** フォース ヨンバンメ	**FIFTH** フィフス ゴバンメ
SIXTH スィクスス ロクバンメ	**HAVE** ハヴ モッテイル	**OPEN** オウプン アケル	**ANSWER** アンサ コタエル
HEAR ヒア キク	**READ** ゥリードゥ ヨム	**LOOK** ルック ミル	**SPEAK** スピーク ハナス
KNOW ノウ シッテル	**PLAY** プレイ アソブ	**VISIT** ヴィジィトゥ オトズレル	**SHOW** ショウ ミセル

SING スィング ウタウ	**WALK** ウォーク アルク	**STAND** スタンドゥ タツ	**SMILE** スマイル ホホエム
COME カム クル	**HELP** ヘルプ タスケル	**MAKE** メイク ツクル	**START** スタートゥ ハジメル
DRINK ドゥリンク ノム	**TAKE** テイク トル	**COOK** クック リョウリスル	**LIVE** リブ スム
CLOSE クロウズ トジル	**WHO** フー ダレ	**WHAT** ファットゥ ナニ	**WHICH** ウィッチ ドチラ

WHOSE フーズ ダレノ	**WHEN** ウェン イツ	**WHERE** ウェア ドコデ	**FROM** フラーム …カラ
BEFORE ビフォー …ノマエ	**AFTER** アフタ …ノアト	**BETWEEN** ビトゥウィーン …ノアイダ	**ABOUT** アバウトゥ ダイタイ
EVERY エブリ マイカイ	**PRETTY** プリティ カワイイ	**OLD** オウルドゥ トシトッタ	**YOUNG** ヤング ワカイ
EASY イージィ ヤサシイ	**SMALL** スモール チイサイ	**BIG** ビッグ オオキイ	**KIND** カインドゥ シンセツナ

SAME セイム オナジ	**MANY** メニ オオクノ	**FAST** ファストゥ ハヤイ	**HAPPY** ハピ シアワセナ
NEW ニュー アタラシイ	**OFTEN** オーフン シバシバ	**THERE** ゼア ソコ	**HERE** ヒア ココ
THEN ゼン ソレカラ	**JUST** ジャストゥ チョウド	**NOW** ナウ イマ	**SPRING** スプリング ハル
SUMMER サマ ナツ	**FALL** フォール アキ	**WINTER** ウィンタ フユ	**SEASON** スィーズン キセツ

TIME タイム ジカン	JANUARY ジャニアリエ イチガツ	FEBRUARY フェブリュアリ ニガツ	MARCH マーチ サンガツ
APRIL エイプリル シガツ	MAY メイ ゴガツ	JUNE ジューン ロクガツ	JULY ジュライ シチガツ
AUGUST オーガストゥ ハチガツ	OCTOBER アクトオウバ ジュウガツ	DECEMBER ディセンバ ジュウニガツ	GREAT グレイトゥ スゴイデスネ
CLEAR クリア クリア(ヤッタネ)			

エラーメッセージ一覧

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A, B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20 ～	ディスクカードを買ったお店か発売元に相談しよう。

第四章 その他

●次期作品「出る順 偏差値アップシリーズ」

・日本地理制覇
・歴史大冒険
・English大冒険PART2
・ドイツ語・フランス語・英語大冒険
・理科大冒険シリーズ
・算数大冒険シリーズ

さて、みんな、ゲームは楽しめたかな？　手を休めて、ちょっと注目。いいお知らせだよ。

クリヤーマップが天才賞で全部うまったら、写真をとって、スコーピオンソフトに送ろう。毎月抽選で、50名様に、マイケルの文房具セット、又はオリジナルテレフォンカードをプレゼントするよ。しめきりは、昭和62年９月末日まで。

▶アンケートのおねがい

とても天才賞なんて自信ない、という人にもうれしいお知らせ。次にどんなソフトが欲しいか、なるべく具体的にハガキに書いて、スコーピオンソフトまで送ってください。

送ってくれた人の中から抽選で、やっぱりマイケルのオリジナルテレフォンカード又は、文房具セットをプレゼント。

（発表は発送をもってかえさせていただきます。）

（宛先）

〒157 東京都世田谷区成城八丁目30番25号
成城郵便局局止

スコーピオンソフト
「マイケルのイングリッシュ大冒険」プレゼント係まで送ってください。

DISK CARD

マイケル English 大冒険

でる順
偏差値アップシリーズ

1987年6月20日

発行

鳥山進学ゼミ

株式会社スコーピオンソフト

〒157 東京都世田谷区上祖師谷1-30-4

Tel.(03)300-7165

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

禁無断転載

©1987 Nintendo

©1987 SCORPION SOFT

©小林まこと・キティエンタープライズ・講談社

T4988629870050